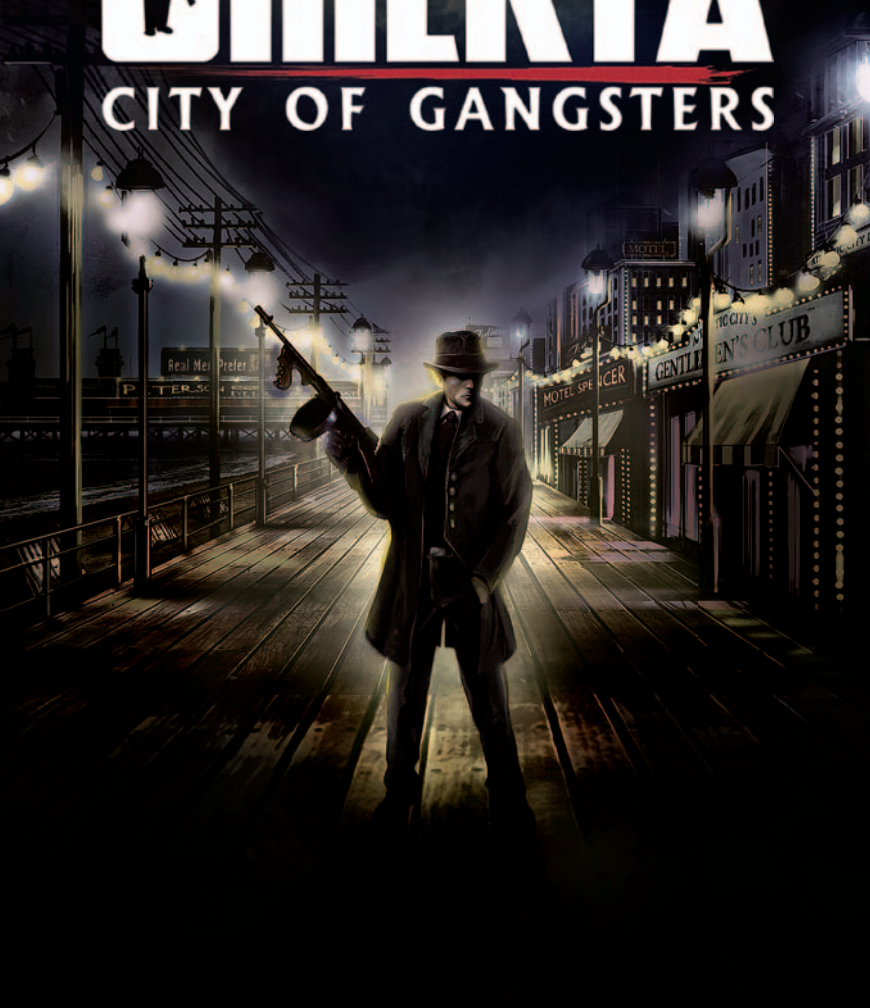





# **OMERTA** CITY OF GANGSTERS





**OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu**

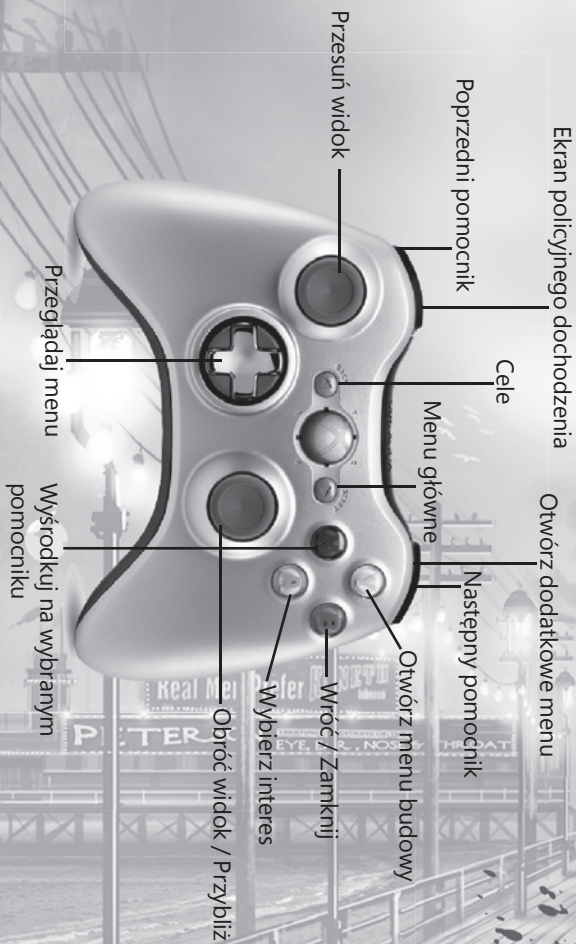
Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

# SPIS TREŚCI

<b>STEROWANIE</b>	<b>4</b>
<b>WITAJ W ATLANTIC CITY!</b>	<b>6</b>
<b>XBOX LIVE</b>	<b>6</b>
<b>ROZPOCZYNANIE NOWEJ GRY</b>	<b>7</b>
<b>STEROWANIE KAMERĄ</b>	<b>7</b>
<b>WIDOK STRATEGICZNY</b>	<b>8</b>
<b>ZASOBY</b>	<b>8</b>
<b>ZAKŁADANIE INTERESÓW I WZNOSZENIE BUDYNKÓW</b>	<b>9</b>
<b>STEROWANIE</b>	<b>9</b>
<b>ULEPSZENIA</b>	<b>9</b>
<b>PRZERWANIE PRACY I PORZUCENIE INTERESU</b>	<b>9</b>
<b>LOKALE</b>	<b>10</b>
<b>NIERUCHOMOŚCI</b>	<b>10</b>
<b>BUDYNKI</b>	<b>10</b>
<b>BUDYNKI NIEZALEŻNE</b>	<b>11</b>
<b>WSKAŹNIKI STRACHU I SYMPATII</b>	<b>11</b>
<b>CECHY BOJOWE</b>	<b>13</b>
<b>RODZAJE BRONI</b>	<b>13</b>
<b>AWANSE NA WYŻSZE POZIOMY</b>	<b>15</b>
<b>TALENTY</b>	<b>15</b>
<b>POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA</b>	<b>16</b>
<b>OGRANICZONA GWARANCJA</b>	<b>17</b>
<b>LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT</b>	<b>20</b>
<b>CREDITS</b>	<b>25</b>

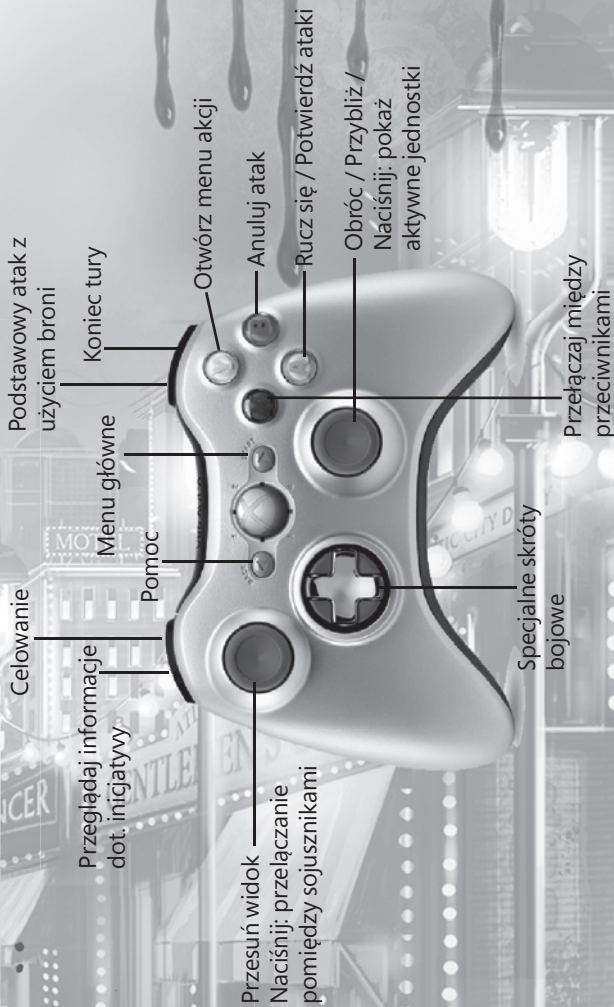
# STEROWANIE

## WIDOK STRATEGICZNY





## WALKA TAKTYCZNA



# WITAJ W ATLANTIC CITY!

*Za każdą wielką fortuną stoi zbrodnia.  
Charlie "Lucky" Luciano*

Zanurz się w świecie zbrodni, brudnych pieniędzy i korupcji. Zostań Bossem i kontroluj własną rodzinę przestępczą w Atlantic City ery prohibicji. Zatrudniaj podwładnych, handluj nielegalnym trunkiem, kontroluj gry liczbowe i wymuszaj haracze. Broń swojego terytorium i walcz z innymi gangami o kontrolę nad poszczególnymi dzielnicami.

Gra **Omerta - City of Gangsters** to symulacja z walką turową. Wcielasz się w świeżego imigranta marzącego o karierze od pucybuta do milionera i będziesz się kolejno wspinał po szczeblach przestępczej hierarchii. Stwórz własne przestępcze imperium w Światowym Centrum Rozrywki!

Walka turowa skupia się na taktycznym dowodzeniu Bossem i jego podwładnymi. Znalezienie najlepszego punktu do precyzyjnej eliminacji przeciwnika kiedy unikasz nawały wrażeń pocisków może być równie satysfakcjonujące jak podejście bezpośrednie i rozprawienie się z wrogiem w brutalnej walce wręcz.

## Xbox LIVE

Graj z dowolnym rywalem w dowolnym miejscu Xbox LIVE®. Rozmawiaj ze znajomymi. Pobieraj zawartość z rynku usług Xbox LIVE. Wysyłaj i otrzymuj wiadomości głosowe i filmowe. Połącz się z siecią i dołącz do rewolucji.

### Łączenie

Zanim skorzystasz z usługi Xbox LIVE, połącz swoją konsolę Xbox 360 z szybkim łączem internetowym i zarejestruj się w usłudze Xbox LIVE, zostając jej członkiem. Więcej informacji na temat łączenia oraz dostępności usługi Xbox LIVE w twoim regionie znajdziesz na stronie [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## **Ustawienia kontroli rodzicielskiej**

To łatwe w użyciu i elastyczne narzędzia umożliwiające rodzicom i opiekunom podejmowanie na podstawie oceny zawartości gier decyzji co do tego, do których tytułów będą mieli dostęp młodzi gracze. Więcej informacji znajdziesz na stronie [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## **ROZPOCZYNANIE NOWEJ GRY**

*Zakazany owoc smakuje najlepiej.*  
Mark Twain

Po wybraniu w menu głównym opcji "Nowa gra" trafisz na ekran tworzenia postaci. Postępuj zgodnie z wyświetlanymi na ekranie poleceniami, żeby nadać swojej postaci imię, zmienić jej wygląd, ustalić jej przeszłość i wskazać początkowy poziom poszczególnych cech.

Następnie trafisz na mapę Atlantic City. Każda misja strategiczna toczy się w innej dzielnicy miasta. Żeby rozegrać pierwszą misję, wybierz jedyną odblokowaną początkowo dzielnicę.

## **STEROWANIE KAMERĄ**

- W celu przesunięcia kamery przesun lewy drążek
- Poruszaj prawym drążkiem w przód i tył, żeby przybliżyć lub oddalić obraz
- Poruszaj prawym drążkiem w prawo i lewo, żeby obrócić kamerę

## WIDOK STRATEGICZNY

*Nie wiem nawet, przy jakiej ulicy jest ta cała Kanada.  
Al Capone*

Widok strategiczny prezentuje aktualnie wybraną dzielnicę Atlantic City z lotu ptaka. To tutaj będziesz śledzić wszystkie symulacyjne aspekty rozgrywki, zakładał interesy, zarządzał zasobami, zatrudniał nowych ludzi i wysyłał gangsterów, żeby wykonywali twoje zlecenia.

## ZASOBY

- **Brudne pieniądze** - Większość nielegalnych przedsięwzięć będzie owocować zdobyciem brudnych pieniędzy, zdecydowanie najważniejszego zasobu w grze. Możesz nimi pokrywać większość koniecznych wydatków, lub wyprać i zmienić w czyste pieniądze.
- **Czyste pieniądze** - Obejmuje fundusze, których istnienie twoi księgowi potrafią wytłumaczyć w sposób niewiążący się później dla nich odsiadką w więzieniu. Czyste pieniądze są konieczne do zakupu nieruchomości i wznoszenia budynków.
- **Piwo, trunek i broń palna** - Trzy zasoby, które możesz magazynować, kupować i sprzedawać. Piwo jest najtańsze, broń palna najdroższa. Wszystkie potrzebują przestrzeni magazynowej, zgodnie z opisem poniżej.
- **Przestrzeń magazynowa** - Trochę miejsca na zasoby znajdziesz w swojej kryjówce. Jeśli potrzebujesz go więcej, musisz założyć interes - magazyn lub ukryty skład. Jeśli zabraknie ci miejsca, będziesz zmuszony do zorganizowania wyprzedaży i pozbycia się nadmiaru zasobów po bardzo niskich cenach.



## **ZAKŁADANIE INTERESÓW I WZNOSZENIE BUDYNKÓW**

Żeby założyć interes, musisz dysponować odpowiednim, pustym miejscem (lokałem lub nieruchomością). Żeby wznieść budynek, musisz dysponować odpowiednią działką.

## **STEROWANIE**

Po wynajęciu lub zakupie pomieszczenia wciśnij przycisk Y, żeby otworzyć menu interesów. Wybierz dane miejsce za pomocą LB i RB, a wciśnij przycisk A, żeby otworzyć panel informacyjny. W panelu informacyjnym wciśnij przycisk X i wybierz rodzaj interesu, który będzie tu prowadzony. Wynajęte pomieszczenia wymagają brudnych pieniędzy, nowe budowle natomiast czystych.

## **ULEPSZENIA**

Każdy z twoich interesów możesz dwukrotnie ulepszyć. W tym celu wciśnij przycisk X po otwarciu panelu informacyjnego danego pomieszczenia.

## **PRZERWANIE PRACY I PORZUCENIE INTERESU**

W celu przerwania pracy w twoim interesie należy wybrać go z menu interesów (dostępnego po wciśnięciu przycisku Y i wskazaniu interesu za pomocą przycisków LB i RB) i wciśnij przycisk Y po otwarciu panelu informacyjnego. Później można wznowić korzystanie z danego miejsca.

Porzucenie interesu jest rozwiązaniem bardziej trwałym. Po podjęciu tej decyzji opróżniony lokal, nieruchomość lub działkę możesz wykorzystać do innych celów.

## **LOKALE**

1. Spelunka
2. Apteka
3. Piramida finansowa
4. Pizzeria "U Dona"
5. Sklep z bronią
6. Punkt zbierania haraczu
7. Arena bokserka
8. Lichwiarz
9. Punkt bukmacherski
10. Lombard

## **NIERUCHOMOŚCI**

1. Kryjówka
2. Browar
3. Przemysłownik
4. Gorzelnia
5. Ukryty skład
6. Księgowy
7. Fałszerz
8. Garkuchnia
9. Hurtownik
10. Związek zawodowy

## **BUDYNKI**

1. Meta
2. Hotel
3. Kancelaria prawnicza
4. Firma ubezpieczeniowa
5. Lecznica
6. Magazyn
7. Klub nocny
8. Kasyno

## BUDYNKI NIEZALEŻNE

Poza swoimi budowlami znajdziesz w Atlantic City wiele budynków niezależnych - bloków mieszkalnych, legalnych i nielegalnych interesów czy nawet rezydencji ważnych osobistości, takich jak celebryci czy miejscy urzędnicy.

W niektórych budynkach niezależnych mieszkają informatorzy udzielający ci informacji o dostępnych w okolicy okazjach i umożliwiające dalszy rozwój twojego przestępczego imperium.

Pozostałe budynki niezależne dają ci różnorodne możliwości - możesz je na przykład najeżdzać, zaopatrywać czy wykupić. Żeby podjąć takie działania, musisz wysłać w dane miejsce jednego ze swoich gangsterów. Czasami specjalizacja twojego człowieka (silnoreki, hochsztapler, mózg operacji, zabójca lub włamywacz) ma dodatkowy wpływ na skutek takiej akcji.

Pamiętaj, że takie działania mają często dodatkowe konsekwencje lub wymogi - pewne działania są przykładowo możliwe jedynie w przypadku utrzymywania dobrych stosunków z właścicielem budynku.

## ZLECENIA

To określenie przeróżnych ofert składanych ci przez twoje kontakty w Atlantic City. Przytrzymaj RT i wciśnij przycisk X, żeby zobaczyć, co jest ci proponowane. Zlecenia dzielą się na pięć kategorii - piwo, trunek, broń palna, pieniądze i specjalne. Zakres dostępnych zleceń stale się zmienia w trakcie rozgrywki, warto więc regularnie zaglądać w to miejsce.

## WSKAŹNIKI STRACHU I SYMPATII

Wskaźniki strachu i sympatii pokazują ci, co o tobie i twoim gangu sądzą mieszkańcy Atlantic City. Wpływ na te wskaźniki mają posiadane przez ciebie budynki i twoje działania. Kiedy będziesz lubiany, spadną koszty wynajmu lokali i nieruchomości w danej dzielnicy, atmosfera strachu sprawi natomiast, że spadną ceny

budynków i działek budowlanych, dzięki czemu będziesz mógł je taniej kupować. Oba wskaźniki wpływają na dochodowość różnych interesów.

Możesz jednocześnie wzbudzać sympatię i strach. Wzrost wskaźnika strachu nie powoduje zwykle spadku wskaźnika sympatii i vice versa.

## STARCIA BOJOWE

*Spluwa i dobre słowo załatwią sprawę znacznie lepiej niż samo dobre słowo.*

*Al Capone*

Kiedy rozpoczniesz walkę, trafisz na ekran taktyczny. Walka w grze Omerta: City of Gangsters toczy się w systemie turowym. W każdej rundzie aktywna jest tylko jedna postać, a ustalana na podstawie wskaźnika inicjatywy kolejność ruchów jest ukazana w górnej części ekranu.

Po wydaniu swojej postaci wszystkich rozkazów wciśnij przycisk RB.

- **Punkty Akcji (PA)** reprezentują zdolność twojej postaci do wyprowadzania ataków lub korzystania ze specjalnych talentów. Każde działanie zużywa inną liczbę PA.
- **Punkty Ruchu (PR)** pokazuje, jak daleko może się ruszyć dana postać podczas swojej tury. Większość ataków zużywa wszystkie pozostałe PR - pamiętaj, żeby poruszać się przed atakiem.
- **Zdrowie** przedstawia aktualną kondycję fizyczną postaci. Kiedy postać obrywa, traci zdrowie. Jeśli jego poziom spadnie do zera, postać traci przytomność. Zatrudniasz twardzieli, którzy przetrwają także w takich okolicznościach, ale odniesione wtedy urazy będą im do czasu wyleczenia przeszkadzać. Kiedy wszystkie twoje postacie stracą przytomność, przegrasz walkę.
- **Odwaga** przedstawia aktualny stan psychiczny twojej postaci. Kiedy otrzymujesz ciosy, jej poziom spada - podobnie jak zdrowia. W każdej turze odzyskujesz niewielką porcję odwagi, ale jeśli jej poziom zanadto się obniży, dana postać spanikuje, tracąc PA i PR dopóki nie dojdzie znowu do siebie.



## CECHY BOJOWE

### Muskulatura

Siła fizyczna i ogólna sprawność postaci. Wpływa na ruchliwość i biegłość w posługiwaniu się bronią do walki wręcz.

### Finezja

Zręczność i refleks postaci. Wpływa na biegłość w posługiwaniu się wszystkimi rodzajami broni palnej.

### Wytrzymałość

Zdolność absorbowania ciosów. Wpływa na poziom zdrowia postaci.

### Spryt

Inteligencja postaci. Wysoki poziom tej cechy pozwala postaci na częstsze poruszanie się.

### Brawura

Odwaga i determinacja postaci. Wyższa wartość tego wskaźnika to więcej Punktów Odwagi i szybsze reakcje na początku walki.

### Przebiegłość

Zmyślność i cwaniactwo postaci. Wpływa na liczbę PA i szansę na zadanie trafienia krytycznego.

## RODZAJE BRONI

Podczas rozgrywki znajdziesz różnego rodzaju broń należące do jednego z 8 rodzajów. Różne rodzaje broni dają ci różne możliwości atakowania przeciwników.

Możesz zmienić broń, którą posługuje się dany gangster w zakładce profilu na ekranie zarządzania ekipą - ale nie w trakcie walki. Pamiętaj, że postaci o wysokim wskaźniku Finezji skuteczniej posługują się bronią dystansową, podczas gdy te o dobrze rozbudowanej Muskulaturze lepiej sobie radzą z bliska.

### **Pistolet**

Skuteczny na krótkim dystansie, strzały z pistoletu pochłaniają niewiele PA.

### **Rewolwer**

Duży wydatek PA na atak, ale w każdym z nich wystrzelujesz zwykle kilka naboju. Postać uzbrojona w rewolwer automatycznie odpowiada ogniem wrogowi, który atakuje ją na odległość.

### **Strzelba**

Bardzo skuteczna na krótkim dystansie. Trafia wszystkie cele w obrębie stożka ostrzału i niszczy obiekty będące osłonami szybciej niż inne rodzaje broni.

### **Karabin**

Najcelniejsza broń, bardzo skuteczna na długich dystansach.

### **Pistolet maszynowy Thompson**

Śmiercionośna broń automatyczna, która atakuje każdego w obrębie szerokiego stożka ostrzału. Jeśli postać nie ruszała się przed otwarciem ognia z Thompsona, jej ataki zadadzą jeszcze większe obrażenia.

### **Kastet**

Zadaje mało obrażeń i zużywa niewiele PA. W odróżnieniu od innych broni nie wyczerpują puli dostępnych Punktów Ruchu, więc postać może zaatakować kogoś kastetem, a potem oddalić się od ofiary.

### **Nóż**

Przeciętne obrażenia i zużycie PA. Nożem można cisnąć na krótkich dystansach. Stanięcie obok świadomego przeciwnika uzbrojonego w nóż prowokuje go do ataku - nawet poza jego turę.

### **Kij**

Ataki kijem baseballowym mogą zadawać bardzo duże obrażenia, ale zużywają też wiele PA. Co więcej, cel trafiony kijem doznaje wstrząśnienia mózgu, co zmniejsza jego pulę PA na kolejną turę.

## AWANSE NA WYŻSZE POZIOMY

Czasami twoi gangsterzy po ukończeniu trudnej walki lub innego wyzwania będą gotowi do awansu na wyższy poziom. Żeby awansować gangstera, musisz przejść do zakładki jego profilu na stronie zarządzania ekipą.

Za każdym razem, kiedy postać awansuje na wyższy poziom, zdobywa nowy atut. Do wyboru masz ich szeroki wachlarz, a część staje się dostępna dopiero na wyższych poziomach.

## TALENTY

Talenty to specjalne zdolności wspierające dające ci jeszcze większe możliwości rozstrzygania starć. Część z nich można stosować wedle woli, inne tylko raz na starcie, inne jeszcze regenerują się, kiedy postać pozbawi przeciwnika przytomności.

Każdy gangster ma co najmniej jeden talent. Kolejne zdobywają po awansie na poziom 4. i 8.

## POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA

Jeśli masz problemy z jednym z naszych produktów lub jakiegokolwiek pytania, oferujemy odpowiedzi na często poruszane kwestie na naszym forum pod adresem **forum.kalypsomedia.com**

Możesz także skontaktować się z naszym działem pomocy technicznej za pośrednictwem e-maila (**support@kalypsomedia.com**) lub telefonu:

**Tel.: 0049 (0)6241 50 22 40 (pon. - pt. od 11 do 17)**

**Fax: 0049 (0)6241 506 19 11**

Zastosowanie mogą mieć opłaty za rozmowy międzynarodowe!

Przed nawiązaniem kontaktu upewnij się, że znasz pełną nazwę produktu i możesz pokazać dowód jego zakupu. Prosimy o jak największą precyzję w opisywaniu błędów technicznych i dołączenie do swojej wiadomości komunikatu o błędzie i wszelkich innych pomocnych informacji, o ile to możliwe. Zwracamy uwagę, że nie możemy odpowiadać na pytania dotyczące rozgrywki ani udzielać porad za pośrednictwem e-maila lub telefonu.

Kontakt z działem pomocy technicznej tylko w języku angielskim (telefon oraz email).



## OGRANICZONA GWARANCJA

LICENCJODAWCA udziela użytkownikowi (jeśli jest on pierwszym lub początkowym nabywcą tego Programu) gwarancji na okres 90 dni obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne oryginalnego nośnika oprogramowania. Jeśli w okresie trwania gwarancji użytkownik stwierdzi uszkodzenie nośnika lub Programu, LICENCJODAWCA zgadza się za darmo wymienić Program, który okazał się wadliwy w okresie obowiązywania gwarancji, o ile jest on nadal przez niego produkowany. Jeśli Program nie jest dostępny, LICENCJODAWCA zastrzega sobie prawo wymiany na podobny Program o takiej samej lub większej wartości. Niniejsza gwarancja obejmuje jedynie nośnik oprogramowania oryginalnie dostarczony przez LICENCJODAWCĘ i nie ma zastosowania do normalnego zużycia nośnika spowodowanego jego użytkowaniem. Gwarancja ta jest nieważna i nie będzie obowiązywać, jeśli defekt jest wynikiem niewłaściwego użytkowania, postępowania lub zaniedbania. Jakiegokolwiek dorozumiane gwarancje określone przez prawo są wyraźnie ograniczone do okresu 90 dni opisanego powyżej.

Z wyjątkiem warunków przedstawionych powyżej gwarancja ta zastępuje wszystkie inne gwarancje, ustne lub pisemne, wyrażone lub dorozumiane, wliczając w to wszelkie gwarancje sprzedawalności, przydatności do jakiegokolwiek celu lub nienaruszalności. Żadne inne zastępstwa prawne ani gwarancje nie będą dla LICENCJODAWCY wiążące.

Przy zwrocie Programu podlegającego powyższej ograniczonej gwarancji na adres Licencjodawcy podany niżej należy wysłać tylko oryginalny Program i podać: swoje imię i nazwisko, adres zwrotny; ksero rachunku sprzedaży z datą; krótki opis defektu i systemu, na którym Program był uruchamiany.

W ŻADNYM PRZYPADKU LICENCJODAWCA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB WYNIKOWE POWSTAŁE WSKUTEK POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA PROGRAMU, WLICZAJĄC W TO USZKODZENIA MIENIA, UTRATY REPUTACJI, AWARII LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA KOMPUTERA ORAZ, W ZAKRESIE OKREŚLONYM PRZEZ PRAWO, OBRAŻEŃ OSOBISTYCH, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY LICENCJODAWCA BYŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD. W ŻADNYM PRZYPADKU WYSOKOŚĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI LICENCJODAWCY ZA WSZELKIE SZKODY (ZA WYJĄTKIEM TYCH OKREŚLONYCH PRZEZ PRAWO) NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA UŻYTKOWANIE TEGO PROGRAMU. PONIEWAŻ NIEKTÓRE STANY/KRAJE NIE ZEZWALAJĄ

NA OGRANICZENIE TRWANIA DOROZUMIANEJ GWARANCJI I/LUB WYŁĄCZENIE LUB OGRANICZENIE SZKÓD PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKOWYCH, POWYŻSZE OGRANICZENIA I/LUB WYŁĄCZENIA MOGĄ NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA. GWARANCJA JEST NIEWAŻNA WYŁĄCZNIE W TAKIM ZAKRESIE, GDY JAKIKOLWIEK OKREŚLONY WARUNEK TEJ GWARANCJI JEST ZAKAZANY PRZEZ NADRZĘDNE PRAWO FEDERALNE, STANOWE LUB SAMORZĄDOWE. NINIEJSZA GWARANCJA NADAJE UŻYTKOWNIKOWI OKREŚLONE PRAWA, A PONADTO MOŻE ON MIEĆ RÓWNIEŻ INNE PRAWA OBOWIĄZUJĄCE W JEGO PAŃSTWIE.

## **WYGAŚNIĘCIE**

Umowa wygasa automatycznie, gdy użytkownik nie spełni jej warunków. W takim przypadku na użytkowniku spoczywa obowiązek zniszczenia wszystkich kopii Programu i wszystkich jego części składowych. Użytkownik może również rozwiązać niniejszą Umowę, niszcząc Program oraz wszystkie jego kopie oraz usuwając Program i trwale pozbywając się Programu znajdującego się na jakichkolwiek serwerach oraz komputerach, na których go instalowano.

## **GODZIWE ODSZKODOWANIE**

Użytkownik zgadza się, że jeśli warunki tej Umowy nie weszłyby w życie, LICENCJODAWCA poniósłby szkody nie do naprawienia i dlatego wyraża zgodę na to, by LICENCJODAWCA miał prawo, bez zabezpieczeń lub dowodów szkód, do właściwego i godziwego odszkodowania w nawiązaniu do niniejszej Umowy, poza wszelkimi innymi dostępnymi odszkodowaniami.

## **ZABEZPIECZENIE**

Użytkownik zgadza się zabezpieczać i bronić LICENCJODAWCĘ, jego partnerów, licencjodawców, firmy powiązane, kontrahentów, urzędników, dyrektorów, pracowników i przedstawicieli przed wszelkimi szkodami, stratami i kosztami wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z działań i zaniechania Użytkownika związanych z użytkowaniem Programu zgodnym z warunkami tej Umowy.

## **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

Niniejsza Umowa stanowi całość umowy dotyczącej tej licencji pomiędzy stronami i zastępuje wszystkie inne wcześniejsze umowy oraz zastępstwa prawne. Poprawki do niej można wnieść tylko za wiedzą obydwu stron, w formie pisemnej. Jeśli z jakichkolwiek powodów jakikolwiek warunek tej Umowy nie może być przestrzegany, warunek taki powinien zostać zmieniony, ale tylko w takim zakresie, by mógł być przestrzegany, natomiast

pozostałe warunki tej Umowy pozostaną niezmienione. Niniejsza umowa będzie interpretowana zgodnie z prawem angielskim i walijskim. Leicester, hrabstwo Leicestershire.

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące niniejszej licencji, możesz się skontaktować pisemnie z Kalypso Media Ltd.

**KALYPSO MEDIA UK LTD.**

**4 Milbanke Court  
Milbanke Way  
Bracknell  
Berkshire  
RG12 1RP  
United Kingdom**

**[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)**



# LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

## LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

## OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

## LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.



## LICENSE CONDITIONS

### You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

## THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors

may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;

(b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or

assigning the ownership of such Customized Game Materials;

(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;

(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;

(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.

(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and

(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

## **LIMITED WARRANTY**

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

## **TERMINATION**

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

## **EQUITABLE REMEDIES**

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.



## INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

## MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media Ltd.

### **KALYPSO MEDIA UK LTD.**

**4 Milbanke Court  
Milbanke Way  
Bracknell  
Berkshire  
RG12 1RP  
United Kingdom**

**[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)**



# CREDITS

## KALYPSO MEDIA GROUP

### MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig  
Stefan Marcinek

### HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

### HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

### GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal  
Christian Schlütter

### HEAD OF MARKETING

Anika Thun

### MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

### HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

### ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß  
Anna-Maria Heinrich  
Thabani Sihwa  
Anna Owtschinnikow

### PR DEPARTMENT

Mark Allen  
Ted Brockwood  
Bernd Berheide

### PRODUCT COORDINATION

MANAGER  
Johannes S. Zech

### LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

### QA MANAGER

Markus Reiser

### SUPPORT & COMMUNITY

MANAGEMENT  
Tim Freund

### KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson  
Mark Allen  
Kayleigh Gilkerson

### KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll  
Ted Brockwood  
Theresa Merino

### KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales  
Andrew McKerrow







Omerta - City of Gangsters Copyright © 2013 Kalypso Media Group.  
All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by  
Kalypso Media Uk Ltd. All other logos, copyrights and trademarks  
are property of their respective owner.